Суперигра

5+

# НАХОДИМЦЫ

## Городской квест

ОБЪЯВЛЕНИЕ

МУЗЕЙ

STOP

Если вы скучаете в дороге, если любите квесты, если увлекаетесь городским ориентированием и хотите приобщить к нему ребёнка, если просто хотите разнообразить обычную прогулку — эта игра для вас!

В коробочке вы найдёте 100 карт с заданиями по поиску предметов в городе и за его пределами.

Взгляни на мир по-новому!




**НАХОДИМЦЫ.** Серия «Карточные игры». Для детей от 5 лет.
*Дизайн: Бирюков Г. Л., Закиров М. А.*

Предупреждение! Не предназначено для детей младше трёх лет. Упаковку не использовать в качестве игрушки. Сохранять сведения о производителе в течение всего срока эксплуатации.



Материалы: картон, бумага.

Срок хранения не ограничен.
Срок службы 10 лет.
Дата изготовления: 07.2019.

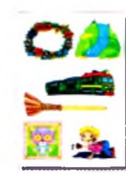
Арт. 3584

4 607147 390474

ПРАВИЛА НАХОДИМЫ

## ИГРА 1. ПРОСТОЙ КВЕСТ

**ВОЗРАСТ** от 5 лет (в сопровождении взрослых).
**ВРЕМЯ ИГРЫ** от получаса до нескольких дней.



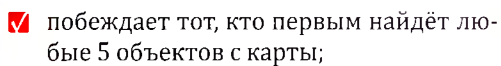
Перемешайте карты с картинками. Каждый игрок берёт наугад одну или используют общую карту на всю компанию.



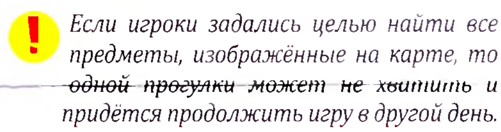
*Обратите внимание на «сезонность» карт — не стоит брать «зимние» карты в разгар лета и наоборот!*

**ЦЕЛЬ ИГРЫ** — на прогулке, в дороге, в торговом центре или другом месте вне дома найти объекты, изображённые на карте.

Заранее условьтесь, что нужно для победы. Например:



- ☑ побеждает тот, кто первым найдёт любые 5 объектов с карты;
- ☑ побеждает тот, кто первым найдёт все объекты;
- ☑ побеждает тот, кто найдёт больше объектов за ограниченное время, например за полчаса;
- ☑ победителя нет, цель — просто весело провести время в хорошей компании.



*Если игроки задались целью найти все предметы, изображённые на карте, то одной прогулки может не хватить и придётся продолжить игру в другой день.*

### Какой предмет можно считать найденным?

Если вы увидели нужный объект, покажите его вашим соперникам, чтобы они убедились, что он найден. Если соперник не согласен с тем, что этот объект подходит, он должен аргументированно это доказать.



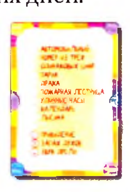
*Если вы разделились на команды и ищете предметы в разных местах (например, в разных частях парка), то вооружитесь фотоаппаратом, чтобы соперники могли убедиться, что вы действительно видели тот или иной объект.*

Некоторые изображения на карте можно трактовать по-разному. Вы можете использовать любое толкование картинок, которое вам подходит. Например, на картинке изображён бегущий негритёнок в красной футболке и жёлтых шортах. Конечно, в идеале нужно найти именно негритёнка, но и обычный бегун или человек в такой же одежде тоже засчитываются. Чтобы избежать споров, заранее обговорите, какие варианты не будут приниматься.

Не засчитываются свои собственные вещи. Например, если нужно найти самокат и по счастливой случайности он у вас с собой, — ваш самокат не подходит, нужно искать другой. Если нужно найти, например, бегущего или смеющегося человека, нельзя самому бегать или смеяться. Но вы можете рассмешить или побудить пробежаться кого-то другого.

## ИГРА 2. СЛОЖНЫЙ КВЕСТ

**ВОЗРАСТ** от 8 лет (в сопровождении взрослых).
**ВРЕМЯ ИГРЫ** от 1 часа до нескольких дней.



Перемешайте текстовые карты. Каждый игрок наугад берёт одну или используют общую карту на всю компанию.

Правила те же, что и в первой игре, но вместо рисунков на карте — текстовые задания (более сложные, чем в простом квесте). Условьтесь, кто побеждает (кто первый найдёт 5 объектов из списка, кто найдёт больше за час, без победителя). Если вы хотите найти все предметы на карте, для этого, вероятно, потребуется несколько дней.



*Отмечайте галочкой найденные объекты, чтобы ничего не забыть.*

Не засчитываются изображения на телефоне, планшете и т. п., которые игрок нашёл в интернете специально ради игры.



*Заранее продумайте свой маршрут, погуглив, где может находиться тот или иной редкий объект (например, театр, памятник или железная дорога).*

В конце списка вы найдёте три объекта со специальными значками. Это **необязательные** для победы объекты (только для продвинутых игроков).



Это фантастический или редко встречающийся ПЕРСОНАЖ, которого на самом деле, возможно, не существует. От игроков не требуется искать настоящего инопланетянина, супергероя или президента. Цель — найти человека, который был бы похож на загаданного персонажа. Необходимо творчески подойти к заданию и доказать соперникам, почему именно этот человек — ваш персонаж. Например, можно учитывать особенности одежды, внешнего облика или поведения. Также засчитываются нарисованные изображения (афиши, реклама).



Вам необходимо почувствовать указанный ЗАПАХ.



Необходимо услышать указанный ЗВУК.

*Не рекомендуется брать с собой на прогулку всю колоду — вы начнёте искать предметы хаотически сразу на всех картах, не закончив ни один поиск до конца. Возьмите одну карту на человека (или команду) и по одной запасной на случай, если захочется продолжить игру.*









## ИГРА 3. КРОКОДИЛ

Перемешайте текстовые карты или карты с рисунками (по желанию) и сложите их в стопку рубашкой вверх.

Игроки делятся на две команды. Первая команда открывает верхнюю карту в колоде, не показывая её соперникам. Участники выбирают любой объект на карте (слово или рисунок). Один или несколько человек должны без слов объяснить выбранное понятие соперникам (с помощью пантомимы).

Задача второй команды — отгадать, что было загадано. Затем участники меняются ролями.

Побеждает команда, которая отгадала больше объектов.

## ИГРА 4. СОЧИНЯЛКИ

Перемешайте текстовые карты и сложите их в стопку рубашкой вверх.

Каждый игрок берёт одну карту из колоды. Цель — придумать старую сказку на новый лад, используя слова с карты. Слова можно вплетать в повествование в любом порядке.

Например, игрок решил рассказать сказку «Колобок»:

Испекла баба колобок, да не простой, а **изумрудного цвета**. Положила она его на окно остужаться, а сама включила **кофемашину**, чтобы колобка съесть, да кофе запить. А колобок не хотел, чтобы его съели, и решил сбежать. Бросил он **круглый камень, раздался звон стекла**, колобок и был таков. Катится колобок, катится, а навстречу ему **болельщик в оранжевом жилете**...

Побеждает тот, кто придумал самую интересную историю.

## ИГРА 5. АССОЦИАЦИИ

Перемешайте карты с рисунками и раздайте игрокам по 6 штук. Остальные сложите в стопку рубашкой вверх.

Первый игрок выбирает любой объект на любой из своих карт и придумывает к нему ассоциацию. Он кладёт карту с этим рисунком на середину стола рубашкой вверх и называет свою ассоциацию (слово или фразу).

Остальные участники выбирают среди своих карт такую, на которой есть объект, тоже подходящий к этой ассоциации, и кладут её на стол рубашкой вверх.

Первый игрок перемешивает все выложенные карты и открывает их. Участники по очереди делают предположение, какой предмет мог быть загадан ведущим. Тот, кто угадал, получает одно очко. Также одно очко получает игрок, чью карту выбрали по ошибке. Карты отправляют в сброс, а игроки добирают до 6 карт из колоды.

Затем ведущим становится следующий по кругу игрок.

Побеждает тот, кто набрал больше очков.

## ИГРА 6. БАБКИНЫ ПАНТАЛОНЫ

Это весёлая дворовая игра, которую лучше проводить в тёплое время года.

Перемешайте текстовые карты и сложите их в стопку рубашкой вверх.

Каждый игрок берёт одну карту. Один из участников становится ведущим.

Ведущий задаёт по очереди каждому игроку любые вопросы, а те отвечают, используя слова со своей карточки. Слова можно использовать в любом порядке, лишь бы ответы получились смешными и более или менее подходящими по смыслу.

Например:

Что ты наденешь на бал? **Бабкины панталоны!**
У кого четыре ноги? **У спящего человека!**
Какого цвета огурец? **В горошек!**
Кто позвонил тебе по телефону? **Инопланетянин!**
Что тебе подарил Дед Мороз? **Зелёный грузовик!**
Что лежит у тебя в рюкзаке? **Новенькая монетка!**
Твое любимое блюдо? **Бусы из камня!**
Сколько тебе лет? **24!**
Что разбудило тебя утром? **Запах свежего хлеба!**
Что можно услышать на уроке? **Аплодисменты!**
На чём ты полетишь на отдых? **На шлагбауме!**
Твой любимый аромат? **Запах чеснока!**
Что ты ел на ужин? **Мох!**
Что висит на люстре? **Новогодняя ёлка!**
Что дороже всего на свете? **Дырявый носок!**
О чём ты мечтаешь? **О бутылочке с соской!**
Кем ты хочешь стать? **Безбилетным пассажиром!**
Какой у тебя пароль на телефоне? **Зелёное пальто!**
Что ты подаришь другу на день рождения? **10 чёрных автомобилей!**

Задача ведущего — задать вопрос повеселее, чтобы рассмешить игрока.

Задача игрока — делать серьёзное лицо и не смеяться.

Тот, кто не выдержал и рассмеялся, отдаёт ведущему один свой башмак (босоножку, ботинок...).

Когда все участники останутся без обуви, ведущий приступает к раздаче башмаков. Для этого он перемешивает и ставит в ряд всю обувь, не показывая игрокам (например, за их спинами).

Участники по очереди называют два номера, ведущий отсчитывает и выдаёт им выбранные башмаки. Это могут оказаться два правых или два левых башмака и, скорее всего, чужие. Игроки обуваются в доставшиеся им башмаки и бегут наперегонки (например, до дерева и обратно).

Победитель становится новым ведущим, а вся обувь возвращается своим владельцам.

- ◯ ЧЁРНЫЙ КОТ
- ◯ ДЕДУШКА В ОЧКАХ
- ◯ МАШИНА С ГРУЗОМ НА КРЫШЕ
- ◯ ОПАВШИЙ ЛИСТ
- ◯ КОНДИЦИОНЕР
- ◯ ЗОЛОТЫЕ СЕРЬГИ
- ◯ ПЛАКАТ

- ☺ КОСМОНАВТ
- ♨ ЗАПАХ МАЛИНЫ
- ♩ ЧИХАНИЕ

---

- ◯ ОРАНЖЕВАЯ КЕПКА
- ◯ ТУМАН
- ◯ ТЕНТ ОТ СОЛНЦА
- ◯ СТОРОЖ
- ◯ ФОРМОЧКИ ДЛЯ ПЕСКА
- ◯ КАТЕР
- ◯ ГОЛЫЕ ПЯТКИ

- ☺ БАБА ЯГА
- ♨ АРОМАТ АРБУЗА
- ♩ СТУК ДОЖДЯ

---

- ◯ БАБКИНЫ ПАНТАЛОНЫ
- ◯ БУСЫ ИЗ КАМНЯ
- ◯ ЗЕЛЁНЫЙ ГРУЗОВИК
- ◯ ЧИСЛО «24»
- ◯ УЗОР В ГОРОШЕК
- ◯ НОВЕНЬКАЯ МОНЕТКА
- ◯ СПЯЩИЙ ЧЕЛОВЕК

- ☺ АДВОКАТ
- ♨ ЗАПАХ СВЕЖЕГО ХЛЕБА
- ♩ АПЛОДИСМЕНТЫ

---

- ◯ СТЕНА БЕЗ ОКОН
- ◯ ТАТУИРОВКА
- ◯ ЦВЕТНЫЕ НАУШНИКИ
- ◯ АВТОСЕРВИС
- ◯ СТУЛ НА ТРЁХ НОГАХ
- ◯ УЗОР СО ЗВЁЗДОЧКАМИ

- ☺ ХИРУРГ
- ♨ ЗАПАХ ЛИМОНА
- ♩ РОКОТ ВЕРТОЛЁТА

---

- ◯ ЖУЮЩИЙ ЧЕЛОВЕК
- ◯ КВАДРАТ
- ◯ ЖЕНСКИЙ ПИДЖАК
- ◯ СВЕТ В ОКНЕ
- ◯ НАБЕРЕЖНАЯ
- ◯ РЫНОК
- ◯ АВТОБУС С «ГАРМОШКОЙ»

- ☺ НЕВЕЗУЧИЙ ЧЕЛОВЕК
- ♨ ЗАПАХ ГЛЯНЦЕВОГО ЖУРНАЛА
- ♩ КАШЕЛЬ

---

- ◯ АВТОМОБИЛЬ С РИСУНКОМ
- ◯ БАРСЕТКА
- ◯ ЖЁЛТЫЙ МЕТАЛЛ
- ◯ ЩЕКОЛДА
- ◯ ТОРГОВЫЙ ЦЕНТР
- ◯ ТУПИК
- ◯ НЕПОДВИЖНЫЙ ЧЕЛОВЕК

- ☺ ПРИНЦЕССА
- ♨ ЗАПАХ ЛЕКАРСТВ
- ♩ СКРИП ДВЕРИ

---

- ◯ ТУФЛИ НА ВЫСОКОМ КАБЛУКЕ
- ◯ АВАРИЯ
- ◯ КОВЁР
- ◯ САЛОН КРАСОТЫ
- ◯ ТРОСТЬ
- ◯ ЧЁРНЫЕ НОГТИ
- ◯ СЛОВО «ВЫХОД»

- ☺ ПИРАТ
- ♨ ЗАПАХ ДЕРЕВЯННЫХ ОПИЛОК
- ♩ СТУК СЕРДЦА

---

- ◯ ЖУРНАЛ
- ◯ ХУЛИГАН
- ◯ ЗАКАТ
- ◯ ОТКРЫТЫЙ ЛЮК
- ◯ ТАБЛИЧКА С АДРЕСОМ
- ◯ КУБИК РУБИКА
- ◯ СПОРТИВНАЯ ПЛОЩАДКА

- ☺ ЭЛЬФ
- ♨ ЗАПАХ НАШАТЫРЯ
- ♩ КАРКАНЬЕ ВОРОНЫ

---

- ◯ КРАСНАЯ ИКРА
- ◯ БУСЫ ИЗ ЖЕМЧУГА
- ◯ АВТОМОЙКА
- ◯ ИНОСТРАНЕЦ
- ◯ СИНЯЯ УНИФОРМА
- ◯ СЛОВО «ЗАКРЫТО»
- ◯ ЧЕРЕПИЧНАЯ КРЫША

- ☺ ТЕЛЕЖУРНАЛИСТ
- ♨ ЗАПАХ БЕНЗИНА
- ♩ ВОЗДУХ, СО СВИСТОМ ВЫРЫВАЮЩИЙСЯ ИЗ ШАРИКА

- БЕЛЫЕ ШНУРКИ
- ВОДОЁМ
- РАСПИСАНИЕ
- КВАДРОКОПТЕР
- ШЛЯПА С ПЕРЬЯМИ
- ФИОЛЕТОВЫЙ ЦВЕТ
- 5 СМЕЮЩИХСЯ ЧЕЛОВЕК

- ☺ БАЛЕРИНА
- ♨ ЗАПАХ НОВОЙ ТКАНИ
- ♩ ЗВОНОК ТЕЛЕФОНА

---

- ЧЕЛОВЕК С ГАЗЕТОЙ
- АФИША
- БРЕЛОК
- УНЕСЁННЫЙ ВЕТРОМ ПРЕДМЕТ
- ГАЛСТУК-БАБОЧКА
- СОЛНЕЧНЫЙ ЗАЙЧИК
- СПОРТИВНЫЙ АВТОМОБИЛЬ

- ☺ ПРЕЗИДЕНТ
- ♨ ЗАПАХ ЛАВАНДЫ
- ♩ ЧАВКАНЬЕ

---

- ЭЛЕКТРИЧКА
- РОЗОВЫЕ БРЮКИ
- ЖЁЛТЫЙ ЦВЕТОК
- СКОРЛУПА
- БУЛОЧКА С ИЗЮМОМ
- ЗАПАСНОЕ КОЛЕСО
- ЧЕЛОВЕК НА БАЛКОНЕ

- ☺ ЛЮДОЕД
- ♨ ЗАПАХ ШОКОЛАДА
- ♩ ТИКАНЬЕ ЧАСОВ

---

- СЕДАЯ БОРОДА
- КРАСНАЯ КРЫША
- 10 ТАКСИ
- КОКТЕЙЛЬ
- ПИАНИНО
- КЛЕТЧАТЫЕ ШТАНЫ
- МУХОМОР

- ☺ ДОБРАЯ ВОЛШЕБНИЦА
- ♨ ЗАПАХ СВЕЖЕГО ПОЛОТЕНЦА
- ♩ ХРАП

---

- ДЕТСКОЕ АВТОКРЕСЛО
- СОЛНЕЧНЫЕ ОЧКИ
- ДЫРЯВЫЙ НОСОК
- КАБРИОЛЕТ
- ФУТБОЛИСТ
- ТУРИСТСКАЯ ПАЛАТКА
- МУРАВЕЙНИК

- ☺ ЗОМБИ
- ♨ АРОМАТ КЛУБНИКИ
- ♩ ЖУЖЖАНИЕ МУХИ

---

- РАДИОУПРАВЛЯЕМАЯ МАШИНКА
- ПОРТРЕТ В РАМЕ
- СОЛОМЕННАЯ ШЛЯПА
- ОЧЕРЕДЬ
- ХРУСТАЛЬНАЯ ЛЮСТРА
- ВАЗОН
- ПАДАЮЩАЯ ЗВЕЗДА

- ☺ ГЕНЕРАЛ
- ♨ ЗАПАХ КОСТРА
- ♩ ПИСК КОМАРА

---

- ЭЛЕКТРОННОЕ ТАБЛО
- КАШТАН
- ГРАФФИТИ
- ЖЕНЩИНА С ЦВЕТАМИ
- СТРОЙКА
- ТРЕУГОЛЬНЫЙ ПРЕДМЕТ
- БЕСЕДКА

- ☺ ДОКТОР АЙБОЛИТ
- ♨ ЗАПАХ СКОШЕННОЙ ТРАВЫ
- ♩ РЁВ МОТОЦИКЛА

---

- ТОННЕЛЬ
- ОШЕЙНИК
- ЗЕЛЁНЫЙ СВИТЕР
- НОВОГОДНЯЯ ЁЛКА
- СОЛОНКА
- КУДРЯВЫЕ ВОЛОСЫ
- 10 ТРЕУГОЛЬНИКОВ

- ☺ ПРОДАВЕЦ МОРОЖЕНОГО
- ♨ АРОМАТ ВАНИЛИ
- ♩ СИРЕНА СПЕЦТРАНСПОРТА

---

- ЛЕДЕНЕЦ НА ПАЛОЧКЕ
- ПРАЗДНИЧНЫЙ КОЛПАК
- РОВНЫЙ КРУГ
- ЭВАКУАТОР
- ДЕТСКАЯ ПЛОЩАДКА
- ЧИСЛО 10
- РЫЖИЕ ВОЛОСЫ

- ☺ ПИСАТЕЛЬ
- ♨ ЗАПАХ МОРОЗА
- ♩ СОБАЧИЙ ЛАЙ

- ДЕТСКИЙ АТТРАКЦИОН
- ВОДЯНОЙ ПИСТОЛЕТ
- ПОЛИВАЛЬНАЯ МАШИНА
- РЕКЛАМНЫЙ ЩИТ
- СТАВНИ
- СОБАКА НА ПОВОДКЕ
- 10 ОБРУЧАЛЬНЫХ КОЛЕЦ

- КАСКАДЁР
- ЗАПАХ МОРЯ
- ПЕНИЕ ПТИЦ

---

- ЦВЕТОЧНЫЙ ГОРШОК
- СТАРУШКА С ЗОНТИКОМ
- КОРИЧНЕВЫЕ ПЯТНА
- МАРШРУТКА
- ДОМ ИЗ КРАСНОГО КИРПИЧА
- РВАНЫЕ ДЖИНСЫ
- СТРЕМЯНКА

- ШПАГОГЛОТАТЕЛЬ
- ЗАПАХ ЖАРЕНОГО ЛУКА
- ДЕТСКАЯ ПИЩАЛКА

---

- КРУЖЕВНОЙ ВОРОТНИК
- АВТОВЫШКА
- ИЕРОГЛИФ
- БРАСЛЕТ ИЗ БИСЕРА
- КРАСНАЯ КНОПКА
- ГАМБУРГЕР
- ОТТОПЫРЕННЫЕ УШИ

- МИНИСТР
- ЗАПАХ СЛАДКОГО ПЕРЦА
- ЗВОН МОНЕТ

---

- КОТ НА ДЕРЕВЕ
- ПОЖАРНАЯ МАШИНА
- БЕЗОБЛАЧНОЕ НЕБО
- ТЕРРАКОТОВЫЙ ЦВЕТ
- ЗАМОК ИЗ ПЕСКА
- МЕДАЛЬ
- ДВОЕ В КРАСНЫХ КУРТКАХ

- КИНОАКТРИСА
- ЗАПАХ ДЕНЕГ
- ЗВУК ЛЬЮЩЕЙСЯ ВОДЫ

---

- ЧЁРНАЯ ПТИЦА
- ТРАНСФОРМАТОРНАЯ БУДКА
- ПЛАСТЫРЬ
- ТОНКИЕ УСИКИ
- ЗОЛОТАЯ ЦЕПОЧКА
- ПАЛКА-РОГАТКА
- ОТПЕЧАТКИ ПАЛЬЦЕВ

- ДАЛЬНОБОЙЩИК
- ЗАПАХ ШАМПУНЯ
- МУЗЫКАЛЬНАЯ ИГРУШКА

---

- ПИРАТСКАЯ ШЛЯПА
- БЕНГАЛЬСКИЕ ОГНИ
- ДЛИННОВОЛОСЫЙ ЮНОША
- БЕЛЫЙ ШАРФ
- 3 ЧАШКИ КОФЕ
- ЗАПРАВКА
- ОТКРЫТКА

- КОРОЛЕВА
- ЗАПАХ МАНДАРИНОВ
- ЗВОН БУДИЛЬНИКА

---

- КНИЖНЫЙ МАГАЗИН
- МАЛЕНЬКАЯ СОБАЧКА
- СКУТЕР
- ВОЛОСЫ ДО ПОЯСА
- ТЕЛЕЖКА ИЗ СУПЕРМАРКЕТА
- ДВОРНИК
- ДУБ

- СУПЕРГЕРОЙ
- ЗАПАХ ЧЕСНОКА
- ГУДОК АВТОМОБИЛЯ

---

- АВТОМОБИЛЬНЫЙ НОМЕР ИЗ ТРЁХ ОДИНАКОВЫХ ЦИФР
- ПАРИК
- ДРАКА
- ПОЖАРНАЯ ЛЕСТНИЦА
- УЛИЧНЫЕ ЧАСЫ
- КАЛЕНДАРЬ
- ЛЫСИНА

- ПРИВИДЕНИЕ
- ЗАПАХ ДУХОВ
- ЗВУК ДРЕЛИ

---

- ПАССАЖИРЫ НА ОСТАНОВКЕ
- ПЕСОЧНИЦА
- КРУГЛОЕ ОКНО
- ЗАГОРЕЛЫЕ КОЛЕНКИ
- СУМКА НА КОЛЕСИКАХ
- УЗОР В ЦВЕТОЧЕК
- ЧАЙКА

- КАПИТАН ДАЛЬНЕГО ПЛАВАНИЯ
- АРОМАТ СИРЕНИ
- ГРОЗОВОЙ РАСКАТ

- ПИРОЖОК
- СВИТЕР С ОЛЕНЯМИ
- ИГРОВЫЕ АВТОМАТЫ
- ПАРКОВКА
- 5 БЛОНДИНОК
- КНИЖКА СО СТИХАМИ
- ПЕРЧАТКИ БЕЗ ПАЛЬЦЕВ

- ПРОГРАММИСТ
- ЗАПАХ СУПА
- ДЕТСКИЙ ПЛАЧ

---

- КАФЕ
- ГАМАК
- БАНДАНА
- ЧЕТЫРЁХКОЛЁСНЫЙ ВЕЛОСИПЕД
- СЕРЕБРИСТЫЙ ЦВЕТ
- СПАСАТЕЛЬ
- СЛАДКАЯ ВАТА

- АВСТРАЛИЕЦ
- АРОМАТ РОЗ
- ЗВУК ПРИБОЯ

---

- 10 ЧЁРНЫХ АВТОМОБИЛЕЙ
- ПТИЦА НА ПРОВОДАХ
- СВЕТЯЩИЕСЯ КРОССОВКИ
- ЗОЛОТОЙ КУПОЛ
- ГРОМКОГОВОРИТЕЛЬ
- ДЫМ
- БИЛЕТЁР

- ХУДОЖНИК
- ЗАПАХ КОРИЦЫ
- ЗВОН КОЛОКОЛЬЧИКА

---

- КОТ В ОКНЕ
- ЧЁРНЫЙ ЗОНТ
- ВИТРАЖ
- ЗНАЧОК
- БАКЕНБАРДЫ
- 24 ФЛОМАСТЕРА
- МУЗЫКАЛЬНЫЙ ИНСТРУМЕНТ

- ЙОГ
- ЗАПАХ СВЕЖЕЙ КРАСКИ
- БАРАБАННАЯ ДРОБЬ

---

- ШЛАГБАУМ
- БРУСЧАТКА
- ФИГУРКА ОРИГАМИ
- КОННАЯ ПОВОЗКА
- КУЛОН
- УЗОР В ПОЛОСКУ
- ЦВЕТНЫЕ ВОЛОСЫ

- РЫЦАРЬ
- ЗАПАХ ОДЕКОЛОНА
- ТАРАХТЕНИЕ ТРАКТОРА

---

- ПИКАП
- СЛУЖЕБНАЯ СОБАКА
- КНОПОЧНЫЙ ТЕЛЕФОН
- СЛОВО «ВНИМАНИЕ»
- БЛЕСТЯЩИЕ ПУГОВИЦЫ
- БУТЫЛОЧКА С СОСКОЙ
- ОФИЦИАНТ

- АЛХИМИК
- ЗАПАХ МЯТЫ
- ЗВУК СКРИПКИ

---

- ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНЫЙ ПЕРЕЕЗД
- ФИСТАШКОВЫЙ ЦВЕТ
- КЛЮВ
- ШЕРСТЯНОЙ НОСОК
- РУЧЕЙ
- 5 СТРЕЛОК
- ВЕСНУШКИ

- ШПИОН
- ЗАПАХ ОГУРЦОВ
- ПОТРЕСКИВАНИЕ КОСТРА

---

- ЗЕЛЁНОЕ ПАЛЬТО
- МАШИНА ПОД СНЕГОМ
- 5 БРЮНЕТОВ
- НАКЛЕЙКА
- ГИРЛЯНДА
- МЕМОРИАЛЬНАЯ ДОСКА
- КРАСНАЯ СУМКА

- ОХОТНИК ЗА ПРИВИДЕНИЯМИ
- ЗАПАХ ХВОИ
- ЗВУК ПИАНИНО

---

- АВТОСАЛОН
- НОСОВОЙ ПЛАТОК
- СКЕЛЕТ
- ТАРАКАН
- ПЕРСТЕНЬ С БОЛЬШИМ КАМНЕМ
- ПЕРВАЯ БУКВА ТВОЕГО ИМЕНИ
- ГРУЗНЫЙ МУЖЧИНА

- ЭКСКУРСОВОД
- АРОМАТ ЦВЕТОВ
- ПОЛНАЯ ТИШИНА

- ◯ КРАСНАЯ РУЧКА
- ◯ ТЮБИНГ
- ◯ ЛИФТ
- ◯ ГУСТЫЕ БРОВИ
- ◯ ВЫСОКИЕ САПОГИ
- ◯ КОНТРОЛЁР
- ◯ АВТОБУС С ЧЁТНЫМ НОМЕРОМ

☺ ЛЁТЧИК-ИСПЫТАТЕЛЬ
ЗАПАХ УКРОПА
♩ СКРИП СНЕГА

- ◯ БЕРЕМЕННАЯ ЖЕНЩИНА
- ◯ ПАЛКА ДЛЯ СЕЛФИ
- ◯ ПЕРИСТЫЕ ОБЛАКА
- ◯ РЖАВЫЙ ГВОЗДЬ
- ◯ ПОПУГАЙ
- ◯ ГОРЯЧАЯ КУКУРУЗА
- ◯ МУРАШКИ

☺ СУМАСШЕДШИЙ УЧЁНЫЙ
ЗАПАХ РОМАШКИ
♩ ДЕТСКИЙ СМЕХ

- ◯ ИЗУМРУДНЫЙ ЦВЕТ
- ◯ ДЕТСКИЙ САД
- ◯ СЛОВО «КРУГЛОСУТОЧНО»
- ◯ МАШИНА С НАКЛЕЙКОЙ НА СТЕКЛЕ
- ◯ КРУГЛЫЙ КАМЕНЬ
- ◯ БОЛЕЛЬЩИК
- ◯ ОРАНЖЕВЫЙ ЖИЛЕТ

☺ ПОЭТ
ЗАПАХ ЯБЛОК
♩ ЗВОН СТЕКЛА

- ◯ ДЛИННАЯ ЮБКА
- ◯ ВОСКЛИЦАТЕЛЬНЫЙ ЗНАК
- ◯ АНТЕННА НА КРЫШЕ
- ◯ РЕЛЬСЫ
- ◯ НЕВЕСТА
- ◯ БУДКА
- ◯ ПАКЕТ С ПРОДУКТАМИ

☺ ИНОПЛАНЕТЯНИН
ЗАПАХ ЛЕСА
♩ ЗВУК ГИТАРЫ

- ◯ ЭЛЕКТРОННАЯ КНИГА
- ◯ МОХ
- ◯ ЯМА
- ◯ БАБУШКА В ПЛАТОЧКЕ
- ◯ ЗНАК ЕВРО
- ◯ СХЕМА
- ◯ СВЕТОФОР, МИГАЮЩИЙ ЖЁЛТЫМ ЦВЕТОМ

☺ ДРЕССИРОВЩИК
ЗАПАХ САНДАЛОВОЙ ПАЛОЧКИ
♩ ЗВОН ТРАМВАЯ

- ◯ ДВЕ ПОДРУЖКИ
- ◯ ПЛАСТИКОВЫЙ СТАКАНЧИК
- ◯ ЧЕРВЯК
- ◯ ЦВЕТОЧНЫЙ МАГАЗИН
- ◯ ЗОЛОТОЙ ЦВЕТ
- ◯ КОЖАНЫЙ КОШЕЛЁК
- ◯ ШЕСТИУГОЛЬНЫЙ ПРЕДМЕТ

☺ ФЕРМЕР
АРОМАТ КОФЕ
♩ СКРЕЖЕТ ТОРМОЗОВ

- ◯ КОЖАНАЯ КУРТКА
- ◯ СНЕГУРОЧКА
- ◯ ЛЕДЯНКА
- ◯ УЗОР В ЧЁРНО-БЕЛУЮ КЛЕТКУ
- ◯ КРАСНЫЕ НОГТИ
- ◯ МОРОЗНЫЕ УЗОРЫ
- ◯ 10 БЕЛЫХ АВТОМОБИЛЕЙ

☺ ВОДОЛАЗ
ЗАПАХ АПЕЛЬСИНОВ
♩ ШУРШАНИЕ

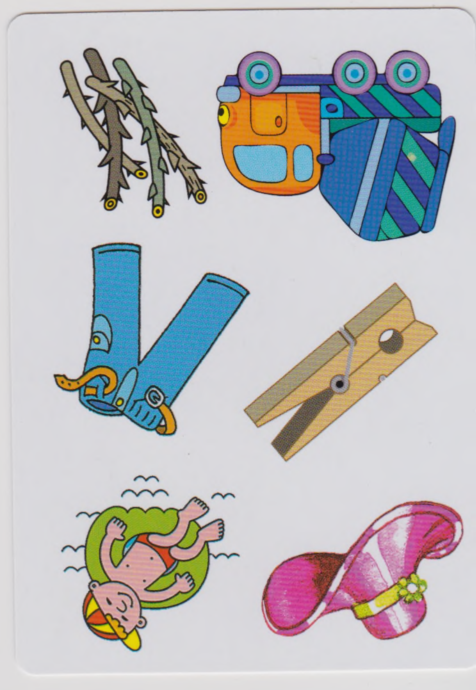
- ◯ КУПАЛЬНИК
- ◯ ПОЛОСАТЫЙ МЯЧ
- ◯ ГЛУБОКАЯ ЛУЖА
- ◯ ДЕТСКИЙ ЭЛЕКТРОМОБИЛЬ
- ◯ АНИМАТОР В КОСТЮМЕ
- ◯ АРКА
- ◯ ТРИ ШАРИКА МОРОЖЕНОГО

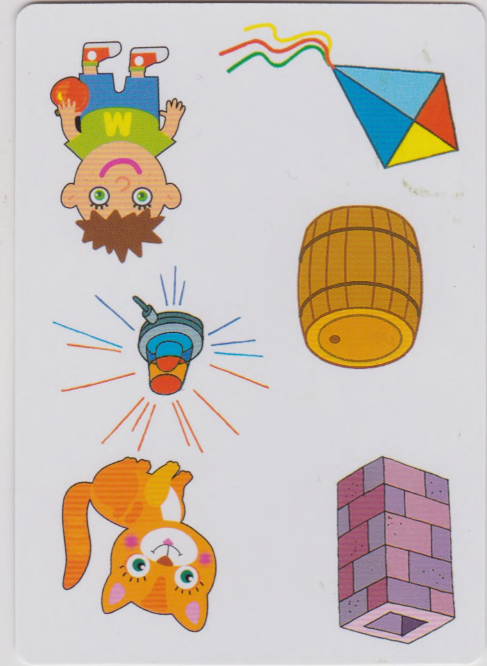
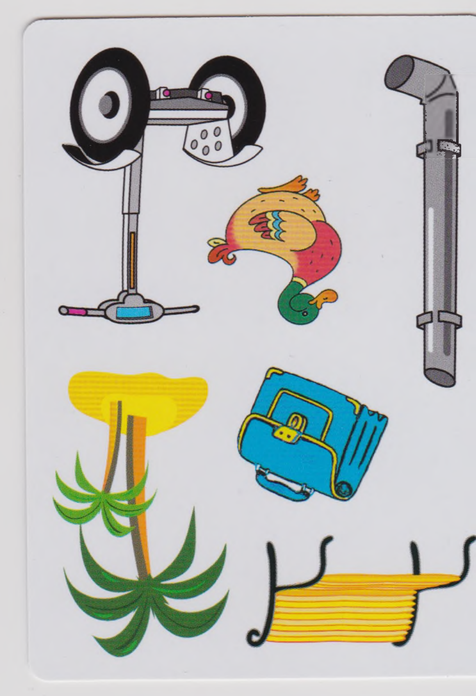
☺ ЧЕМПИОН МИРА
ЗАПАХ ДЫМА
♩ СТУК КОЛЁС

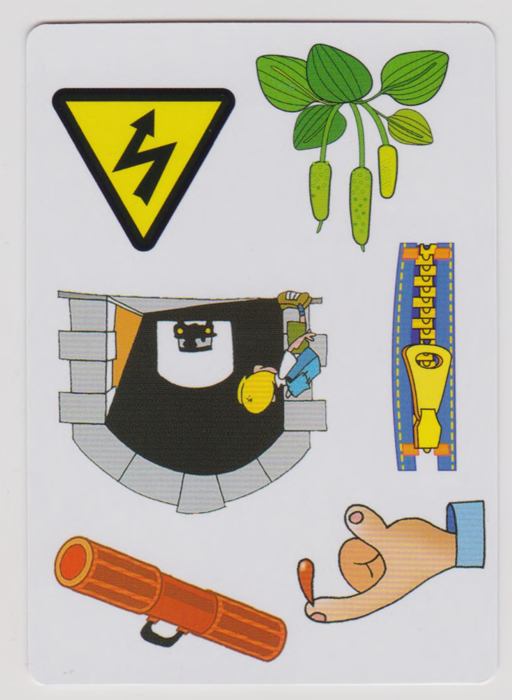
- ◯ 5 ОЧКАРИКОВ
- ◯ ПРИЦЕП
- ◯ МАГАЗИН ИГРУШЕК
- ◯ КАРТА МЕСТНОСТИ
- ◯ ПУЗЫРЬ ИЗ ЖВАЧКИ
- ◯ ЗЕЛЁНЫЕ ШТОРЫ
- ◯ ВОЛНИСТЫЕ ЛИНИИ

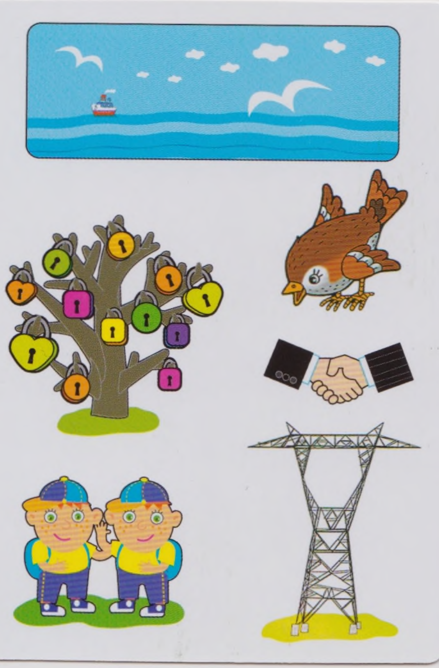
☺ МАФИОЗИ
ЗАПАХ СВЕЖЕСТИ ПОСЛЕ ДОЖДЯ
♩ КУКОВАНИЕ КУКУШКИ









ОГНЕОПАСНО

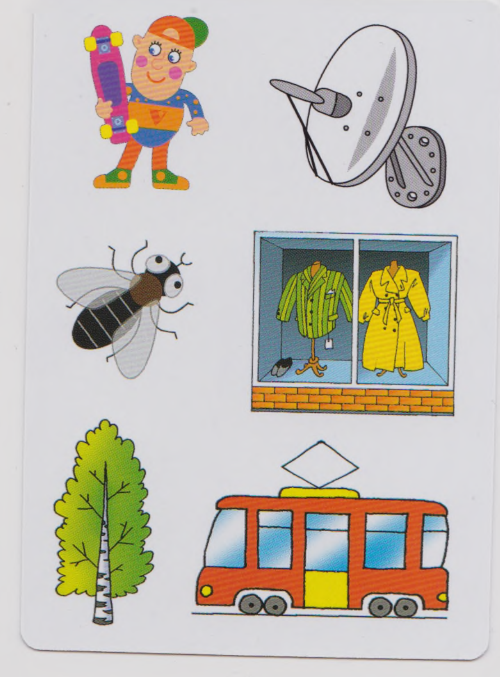

ШКОЛА

33


МУЗЕЙ


5кг


5кг




АВАРИЙНАЯ


ПОЧТА


БИБЛИОТЕКА

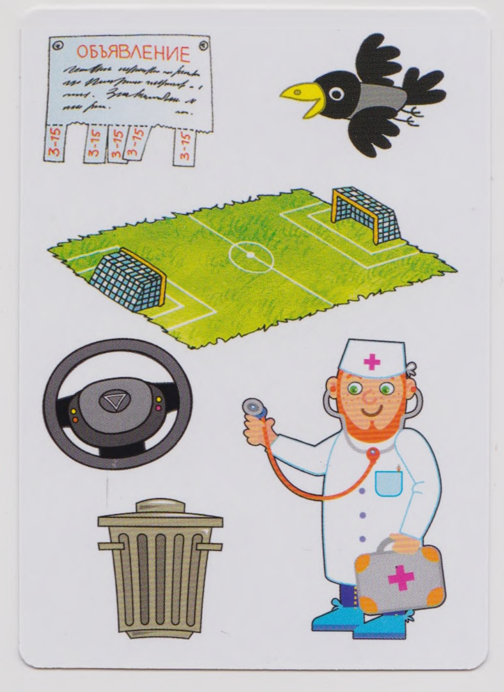





ТЕАТР





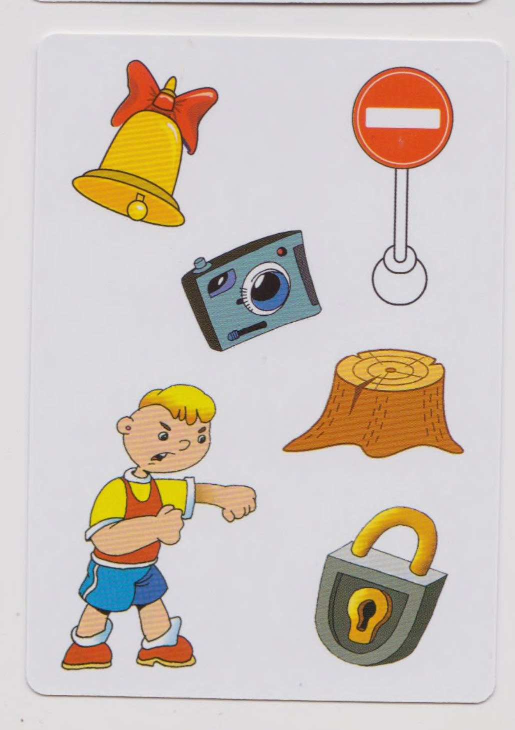

ОБЪЯВЛЕНИЕ
3-15
3-15
3-15
3-15
3-15



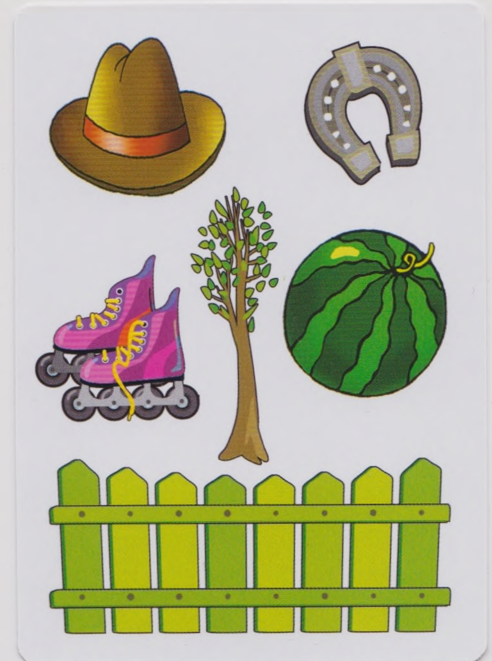



STOP








P


А002КГ


ПОЛИЦИЯ



